

# LearnOSM

## JOSM 编辑过程

2015 年 7 月 12 日修订

在之前的小节中，你已经安装了 JOSM 并且开始绘制你的第一个点、线、面。你给这些对象添加了预设组合，也就给它们附加了有关的信息。到上个小节结束，你已经学会了用 JOSM 绘制自己的地图。

这是一次很好的练习，我们现在已经为编辑 OSM 做好了准备。

本节我们将深入了解 JOSM 的界面，学习我们如何用它编辑 OSM 地图。

### 编辑的环节

用 JOSM 编辑 OSM 与之前学到的用 iD 编辑器编辑很相似。但是因为 JOSM 是一个桌面软件，所以用起来有一点不同。用 JOSM 编辑和增补 OSM 的过程 一般如下：

1. 从 OSM 下载当前的地图数据
2. 参照卫星影像、GPS、Field Paper 和地图笔记来编辑
3. 将变更保存到 OpenStreetMap

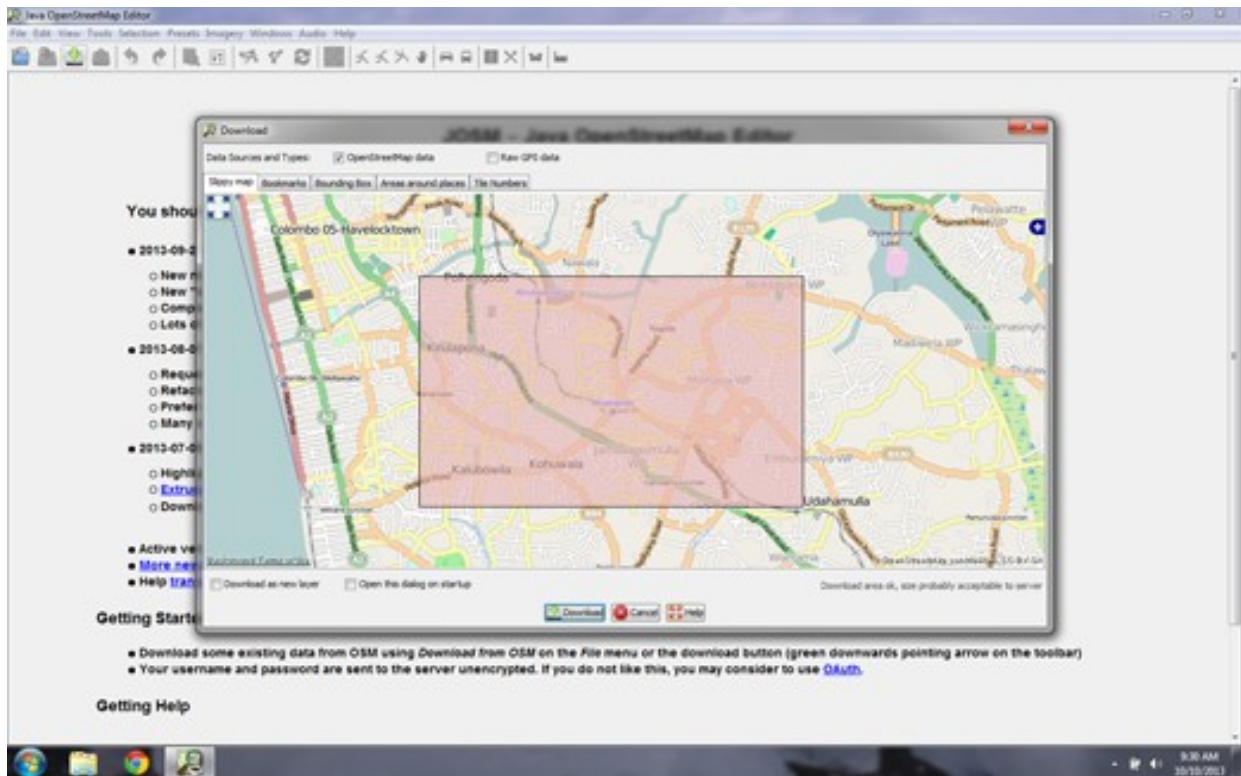
### 下载 **OSM** 数据

编辑的第一步是下载我们想改善区域的数据。牢记每当你修改地图时你都要先下载，因为地图经常被其他用户更新。

- 点击 JOSM 左上角的“文件”，再点击“从 OSM 下载”。这将打开下载窗口。你可以通过直接点击如下图所示位置的下载按钮 方便地打开下载窗口：



- 下载窗口打开后，有一个粉色方框出现在地图上。如果你没看到地图，点击“瓦片地图” 标签。



- 粉色方框代表将要下载编辑的地图区域。用鼠标右键平移、滚轮缩放到你所熟悉的区域，比如你的家乡或者邻里。JOSM 地图窗口中的操作是一样的。鼠标右键拖动地图，滚轮放大和缩小。

如果偶尔在笔记本电脑上操作，滚动缩放可能有点困难。JOSM 中用鼠标操作更方便，但多数较新款的笔记本都可以用触控板实现滚动。

- 在要下载的区域画上方框。新建方框的方法是点击地图，按住鼠标左键，拖出一个框来，松开鼠标完成绘制。
- 当你选好方框的大小和位置后，点击窗口底部的“下载”按钮。JOSM 会从 OpenStreetMap 下载此区域的数据，在你的地图窗口中打开数据以供编辑。

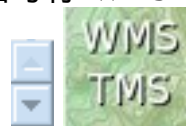
## 添加影像

如果你学过我们在 iD 编辑器中添加点的教程，你应该记得地图数据下面有辅助我们识别地物的卫星影像。影像来自微软必应，他们慷慨地把自己的影像提供给 OpenStreetMap 用户作为绘图时的参考。

- 要在 JOSM 里添加必应卫星影像，点击 JOSM 顶部菜单栏的“影像”，然后选择“必应卫星”。

如果你的影像菜单里没有必应卫星(Bing Sat)，可能需要从 JOSM 首选项里激活。做法是进入编辑菜单的首选项对话框，点击写有“WMS TMS”的图标。有可能列表

太长则需要按向下按钮才能找到这个图标。

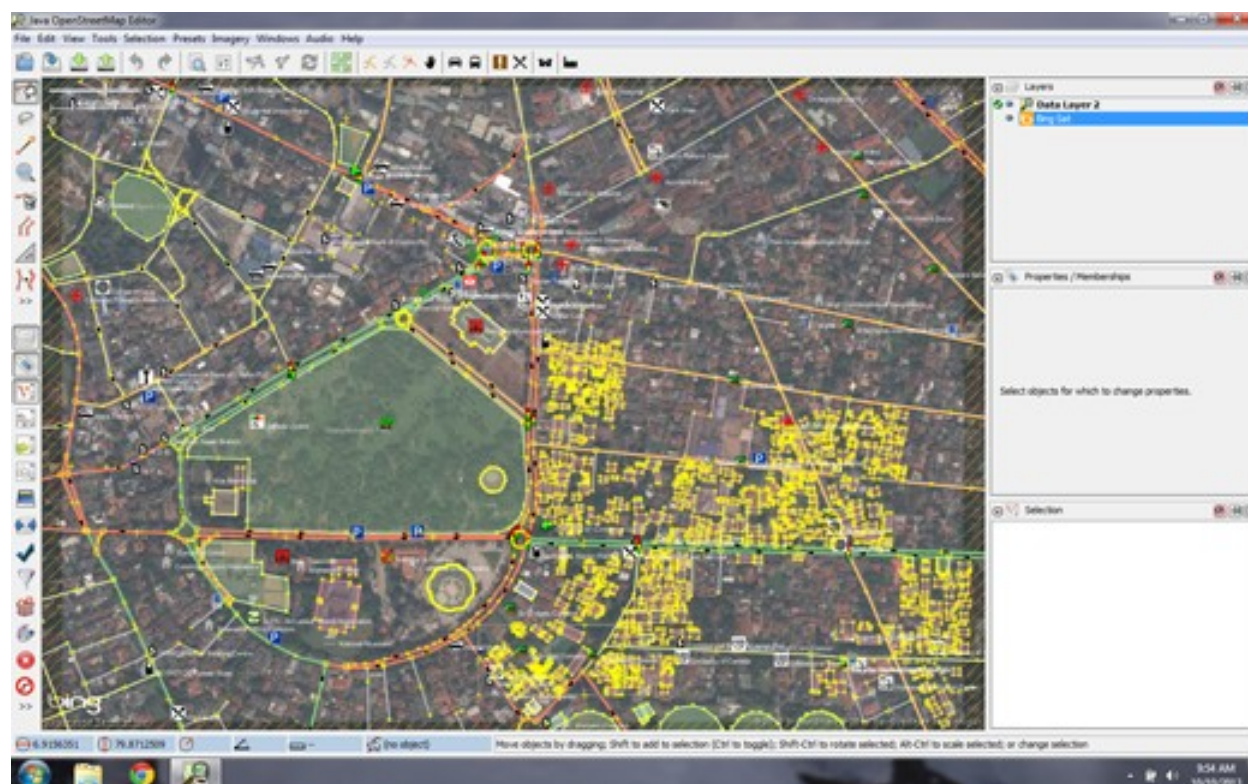


点击“Bing Sat(必应卫

星)”，然后点“激活”。

## JOSM 概览

现在我们已经下载了 OSM 数据，添加了必应卫星影像作为底图。下面让我们再来看看 JOSM 的界面。



主窗口你已经很熟悉了——这就是地图窗口，你将在这里进行多数操作，例如查看、编辑、向 OSM 添加数据等。

地图窗口右侧是一系列面板，每个面板都有自己的功能。一般而言你首次打开 JOSM 时，有几个面板是默认显示的，例如图层、属性、选择。当你在地图窗口里选中一个点、一条线或一个面时，这些对象将在选择面板显示。这些对象的信息将在属性面板显示，这些对象的作者的用户名将在作者面板显示。

这些面板可以通过点击 JOSM 左下方的诸多按钮开启或关闭。这些按钮的上方，也就是左上角的按钮，是用来改变鼠标功能的。其中的一些你已经不陌生了，比如选择工具和绘制工具。除此之外，它们下方还有用于放大视图、删除对象、绘制图形或绘制平行于已有线划的画线工具。

## 编辑

目前为止我们已经完成了编辑过程的第一步——下载数据。我们已经准备了卫星影像作为参照。下一步就是编辑地图并新增内容了。

视你所选下载区域不同，你可能已经有了或多或少的既有地图数据了。请注意，这些数据和之前见过的数据是同一种的——用点线面表示的真实地物。

- 用你学过的技术在图中添加几个 你熟知地点的数据点。如果你发现既有数据有误，尽量修正它们。
- 你在学习编辑的时候可以不用太激进。如果你不确定 一些东西的情况，那就先放着别管。
- 如果你想移动点线面对象，请用 选择工具。点击一个对象并将其拖动到 正确位置。这样的操作可以用来纠正 被误标地点的位置。



- 请用绘制工具来绘制新的点线面。 和前一节一样，请通过选择相应的预设组合菜单来 描述所绘制的对象。

千万不要编辑你已下载区域以外的地图。  
你可以看见已下载区域有个实线矩形框，  
而未下载区域则标有平行的斜线。



## 保存变更

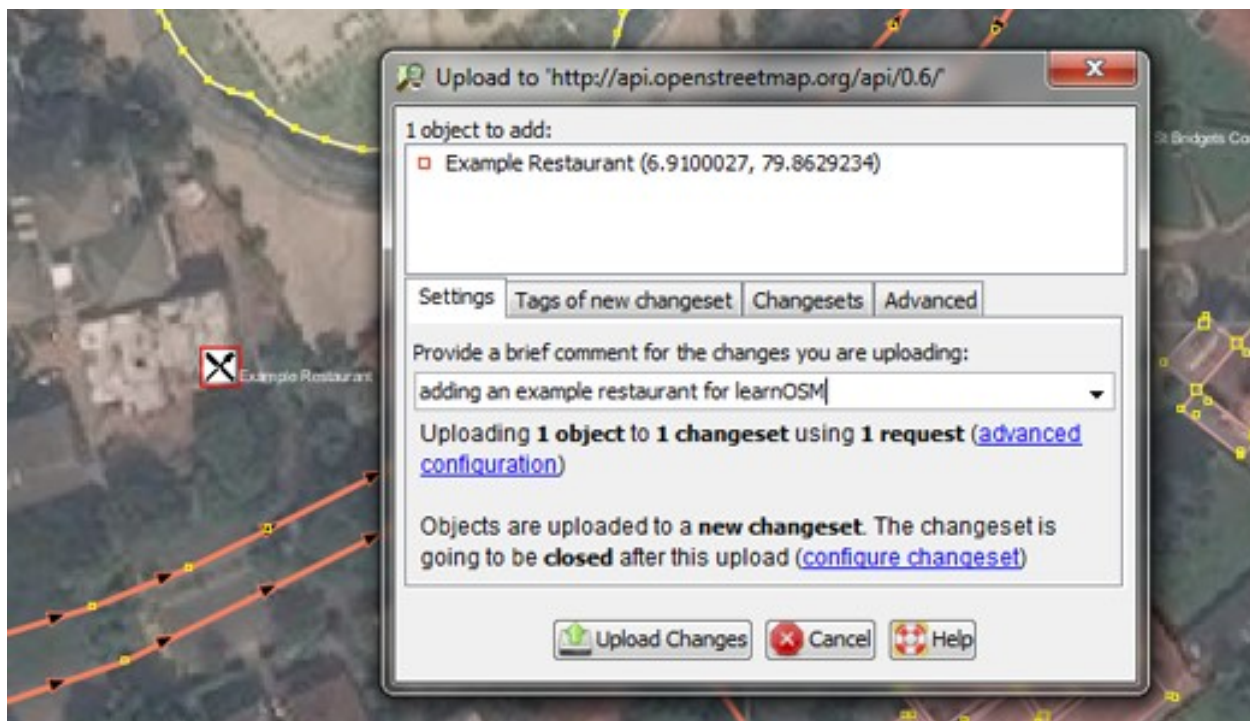
完成编辑的第三步也是最后一步，是将已做修改上传到 OpenStreetMap 数据库。要保存变更，必须 连接到互联网。

- 点击顶部菜单栏的“文件”按钮，再点“上传数据”。这时 会打开上传窗口。你也可以直接通过 点击如图所示的上传按钮打开此窗口：



- 这时出现的窗口会显示你添加、编辑或删除对象的列表。 在下边的方框中， 你要提供关于你所做变更的注解。 请在该框内描述你所做的编辑。





- 点击“上传修改”。
- 如果这是你首次向 OpenStreetMap 保存变更，你会 被要求输入你的 OpenStreetMap 用户名和密码。
- 请在随后出现的窗口中输入账户密码。如果你勾选了该窗口中的复选框， 你的用户名和密码将被保存， 以后就不再需要重复输入了。点击“验证”。



- 上传所做变更需要等上一会儿， 之后就上传好了！这样你就编辑了 OpenStreetMap

上的地图。

在你编辑时，始终注意在关闭 JOSM 前上传修改。

尽管你还想再多画些，先上传这些变更。

以后再有时间编辑时重复上述过程即可。

这样才不会丢失所做的工作！

## 在地图上查看所做变更

- 打开浏览器，前往 <http://www.openstreetmap.org>。
- 把地图移动到你编辑过的区域。
- 这时你应该看到你的修改出现在地图上了。如果没有，试试按下 Ctrl+R 组合键刷新网页。有时地图无法正确刷新，因此需要重新加载。
- 万一还没看到修改呢？别担心——可能要等上几分钟修改才会出现在地图上。此外，检查一下你在 JOSM 里的编辑，确保你都添加对了。一般情况下，如果你的点在 JOSM 里有图标显示，那么它就应该能在 OpenStreetMap 网站的主地图里看到。

## 小结

现在你已经了解了如何向 OpenStreetMap 添加信息，接下来要学些什么呢？嗯，编辑固然很好，但它不是制作地图的唯一方面。当然你还 需要学习如何到外面实地采集地点的信息。

本章节有用吗？[告诉我们并帮助我们改进本指南。](#)

- [learnosm@hotosm.org](mailto:learnosm@hotosm.org)
- [@learnOSM](#)
- [Hosted on Github](#)

[CC0](#)

Official [HOT OSM](#) learning materials



Humanitarian  
OpenStreetMap  
Team